Вступление

Местный магазинчик: Последние из независимых

Дэн Марушак
Это версия игры 0.01

Перед вами ролевая игра для 3-4 игроков. Герои, роли которых вы на себя возьмёте, попадут в достойные фильма неприятности. Приготовьте распечатанные правила, игральный кубик (можно один на всех), жетоны (подойдут монеты или пуговицы), немного нарезанных карточек и ручку. Распределите две обязательные роли — Хозяина и Беглеца. Раздайте каждому лист правил, соответствующий его роли, и выполните действия заголовка «Перед игрой». После этого следуйте инструкциям в заголовке «В начале игры».

«Важные Штуки» — это то, что просто так не валяется, что необходимо искать. Например, в цветочном магазине букет не считается важным, а вот редкая разновидность цветов — вполне может быть важной. Шашка динамита определённо будет важной. Коробок спичек — важен там, где его трудно добыть. Хозяин записывает Важные Штуки на карточках. Если вашему персонажу досталась Важная Штука, возьмите себе её карточку.

«План» — это последовательность действий ради некоторой цели, придуманная одним из персонажей. У некоторых ролей есть правила о том, как записать план на карточке и что с ним делать.

Вживаясь в роль, не спрашивайте у других разрешения сделать что-либо вашим персонажем — разве что это он спрашивает разрешение у товарищей по несчастью. Просто действуйте. Думаю, вы вполне представляете себе человеческие возможности в разных ситуациях, так что смело описывайте, как ваш герой совершает задуманное. Не спрашивайте «Мой персонаж ведь может схватить винтовку?». Либо задайте вопрос от лица вашего героя, либо просто действуйте, сказав: «Я хватаю винтовку!». Если кто-то против, пусть попробуют остановить вас. Реагировать на действия других — составляющая часть игры, а добиваться заведомого одобрения — значит лишать остальных радости импровизации.

Роли

Хозяин: Вы всегда мечтали о собственном деле. Поначалу получалось неплохо, но когда появились эти торговые сети с их распродажами и скидками… А об интернет-гигантах и говорить не стоит! Увы, если всё так продолжится, придётся выбросить белый флаг и закрыться. Что ж, по краней мере хуже дела идти не могут, верно?

Беглец: Всё плохо, но пока цела голова на плечах — прорвёмся. Первым делом надо найти укрытие. Вон то заведение ещё открыто, попытка не пытка!

Завсегдатай: Вы как раз направлялись в любимый магазинчик, когда вдруг кругом начало твориться *такое*! Скорее бы туда, где вам привычно и хорошо, в ставшие родными стены.

Хипстер: Вы определённо лучше окружающих. К счастью, это настолько очевидно, что демонстрировать даже не требуется. И вообще, вокруг происходит какой-то песец. Так называемая народная мудрость подсказывает, что один в поле не воин — фигня какая-то, но почему бы не проверить?

The Owner

Хозяин

Перед игрой

Ответьте для себя на следующие вопросы: Что у вас за магазинчик? Как он называется? Как давно вы ведёте своё дело? За сколько месяцев аренды вы задолжали?

Нужно быть готовым ко всему! Запишите на карточке 8 вещей, которые припасены в вашем магазине на всякий случай. Это ваши «8 вещей».

Приготовьте на столе области для трёх категорий важных вещей: На полках, На складе и Под заказ.

В начале игры

Опишите свой магазинчик и чем вы сейчас заняты.

Во время игры

Качественный сервис: Если все выжили, то вы победили.

А поскажите, где достать… Если кто-либо упомянет Важную Штуку, киньте кубик. Результат броска подскажет, есть ли она в вашем ассортименте. Впрочем, вы не обязаны раскрывать другим полную информацию.

Если упомянутая штука перечислена среди ваших «8 вещей»:

> 1: Вы определённо это видели, но хоть убей не помните, где и когда. Запишите её на карточке и разместите её в область «Под заказ».
> 2: Вы точно помните, где она лежит — и это не здесь. Запишите штуку на карточке и разместите её «На складе».
> 3: Конечно, у вас это есть! Ну, как есть… Запишите штуку на карточке с какой-нибудь оговоркой и разместите её «На полках». Например, если важная штука — пистолет, то вы можете записать «Пистолет с последней пулей».
> 4-6: Само собой, это у вас имеется. Запишите штуку на карточке и разместите её «На полках».

Если такой штуки нет среди ваших «8 вещей»:

> 1-2: А вам откуда знать? Запишите штуку на карточке и положите в «Под заказ».
> 3-4: Вы почти уверены, что видели это, но точно не здесь. Запишите штуку на карточке и разместите «На складе».
> 5-6: Вы точно знаете, где оно лежит, и это не здесь. Запишите штуку на карточке и разместите «На складе».

О, а вот и оно! Если кто-либо описывает опасную ситуацию, которая стала бы *гораздо* опасней от появления штуки «Под заказ», то таковая неминуемо появляется. Опишите, как она усложняет ситуацию для всех участвующих.

В самом последнем месте: Если другому персонажу важно сосредоточиться на задаче, и одна из штук «Под заказ» вполне могла бы попасть в его поле зрения, оставаясь труднодоступной — то так и

происходит. Опишите, что заметил этот персонаж.

The Survivor

Беглец

Перед игрой

Перед игрой вы выбираете катастрофическое событие, вынуждающее вас скрыться в магазине:

- Зомби-апокалипсис
- Людоедская слизь!
- Инопланетное вторжение
- Таинственный смертоносный туман

В начале игры

Когда Хозяин опишет свой магазин, вы в панике врываетесь внутрь. Расскажите Хозяину о происходящем.

Во время игры

Бывало и хуже: Если Беглец умирает, он проиграл.

Нам нужен план: Объясняя свой план по всеобщему спасению, записывайте его поэтапно на карточке. За каждый выполненный этап положине на карточку жетон. Когда план выполнен целиком, бросьте кубик:

- Если результат меньше числа жетонов на карточке: План удался! Опишите успех.
- Если результат равен числу жетонов на карточке: План почти удался, но в последнюю секунду всё пошло не так, и теперь ситуация ещё хуже. Опишите случившееся.
- Если результат меньше числа жетонов на карточке: Пожалуй, план с самого начала не блистал. Его текущие участики погибают. Опишите, как всё обернулось катастрофой.

Шаг за шагом: Когда вы подсказываете другому персонажу выгодный курс действий для вас обоих, запишите это на карточке и положите туда жетон. В тот момент, когда игрок последует совету, он может прибавить 1 к броску «Полезного дела» и снять жетон с карточки.

Тсс! Вы слышали? Всякий раз, когда играющие начинают бессмысленно чесать языками, опишите, как вы заметили что-то зловещее.

Полезное дело: Если вы взялись сделать что-то полезное, бросьте кубик.

1-2: Не сработало. Опишите свои действия и возникшую проблему.
3-4: Если вы в кадре одни, используйте результат 5-6. Если вы с кем-то, испольуйте результат 1-2.
5-6: Сработало! Опишите успех.

Избежать опасности: Находясь в опасной ситуации, бросьте ещё один кубик перед тем, как вы что-либо сделаете.

1: Вы умерли. Опишите, как.

2-4: Вы чудом избежали смерти, но рано расслабляться! Опишите случившееся и затем приступите к тому, что намеревались сделать.
5-6: Немного смекалки — и вы в безопасности. Приступайте к тому, что вы намеревались сделать. Если возможно сделать это и оказаться в безопасности, то так и происходит (если это входит в ваши намерения).

The Regular

Завсегдатай

Перед игрой

Ответьте для себя на следующие вопросы.

Сколько денег в месяц вы спускаете в любимом магазине?

Представляться сервисному персоналу не принято. Как они между собой вас называют?

- Тот гот
- Девочка в татушках
- Толстяк в прикольных майках
- Вы никогда не задумывались, что они могут вас *запомнить*… Эта мысль заставляет вас чувствовать себя неловко.
- Другой вариант (придумайте)

В начале игры

Как только диалог между Хозяином и Беглецом затихает, опишите, как входите в магазин (в игре на четверых вместе с вами войдёт Хипстер).

Во время игры

Ой, что это? Всякий раз, когда игра затихает, опишите, как вы заметили что-то зловещее.

А что если я… Когда вам достаётся Важная Штука и приходит в голову план, как вам одному — и только одному! — спастись, то запишите этот план на карточке и поместите туда жетон. Хотя это лишь мысли вашего персонажа, поделитесь ими с другими игроками. В фильме подобные замыслы будут очевидны для зрителей, даже если никто из героев пока не догадывается. Вы можете использовать жетоны с этой карточки, чтобы прибавлять 1 к броскам «Полезного дела», связанным с исполнением плана. Если вам удалось выполнить план, то персонаж спасается.

Шаг за шагом: Когда вы подсказываете другому персонажу выгодный курс действий для вас обоих, запишите это на карточке и положите туда жетон. В тот момент, когда игрок последует совету, он может прибавить 1 к броску «Полезного дела» и снять жетон с карточки.

Полезное дело: Если вы взялись сделать что-то полезное, бросьте кубик.

1-2: Не сработало. Опишите свои действия и возникшую проблему.
3-4: Если вы в кадре одни, используйте результат 5-6. Если вы с кем-то, испольуйте результат 1-2.
5-6: Сработало! Опишите успех.

Избежать опасности: Находясь в опасной ситуации, бросьте ещё один кубик перед тем, как вы что-либо сделаете.

1: Вы умерли. Опишите, как.

2-4: Вы чудом избежали смерти, но рано расслабляться! Опишите случившееся и затем приступите к тому, что намеревались сделать.
5-6: Немного смекалки — и вы в безопасности. Приступайте к тому, что вы намеревались сделать. Если возможно сделать это и оказаться в безопасности, то так и происходит (если это входит в ваши намерения).

The Hipster

Хипстер

Перед игрой

Неодобрительно коситесь на других игроков, пока они готовятся к игре. Вот же тормоза!

В начале игры

Как только диалог между Хозяином и Беглецом затихает, опишите, как входите в магазин (в игре на четверых вместе с вами войдёт Завсегдатай).

Во время игры

Щаз: Когда кто-то объясняет план, вы можете указать его непродуманные места и просчёты. Каждый из них запишите на своей карточке.

Допёрли: Когда кто-то решает подмеченную вами проблему плана, вычеркните её со своей карточки и поместите жетон на соответствующий план.

Это всё прекрасно, но… Всякий раз, когда у персонажей всё схвачено, опишите, как вы заметили что-то зловещее.

А что если я… Когда вам достаётся Важная Штука и приходит в голову план, как вам одному — и только одному! — спастись, то запишите этот план на карточке и поместите туда жетон. Хотя это лишь мысли вашего персонажа, поделитесь ими с другими игроками. В фильме подобные замыслы будут очевидны для зрителей, даже если никто из героев пока не догадывается. Вы можете использовать жетоны с этой карточки, чтобы прибавлять 1 к броскам «Полезного дела», связанным с исполнением плана. Если вам удалось выполнить план, то персонаж спасается.

Шаг за шагом: Когда вы подсказываете другому персонажу выгодный курс действий для вас обоих, запишите это на карточке и положите туда жетон. В тот момент, когда игрок последует совету, он может прибавить 1 к броску «Полезного дела» и снять жетон с карточки.

Полезное дело: Если вы взялись сделать что-то полезное, бросьте кубик.

> 1-2: Не сработало. Опишите свои действия и возникшую проблему.
> 3-4: Если вы в кадре одни, используйте результат 5-6. Если вы с кем-то, испольуйте результат 1-2.
> 5-6: Сработало! Опишите успех.

Избежать опасности: Находясь в опасной ситуации, бросьте ещё один кубик перед тем, как вы что-либо сделаете.

> 1: Вы умерли. Опишите, как.
> 2-4: Вы чудом избежали смерти, но рано расслабляться! Опишите случившееся и затем приступите к тому, что намеревались сделать.

5-6: Немного смекалки — и вы в безопасности. Приступайте к тому, что вы намеревались сделать. Если возможно сделать это и оказаться в безопасности, то так и происходит (если это входит в ваши намерения).

Example of Play

Пример игры

Хэнк играет Хозяина, Берта — Беглеца, Зой — Завсегдатая, а Христофор — Хипстера.

Хэнк:	Я лысеющий продавец в собственном книжном «Всё обо всём». На витрине красуются две завлекалочки: «Распродажа! До -90 %!» и «Постоянным клиентам бесплатный автосервис». Я стою у кассы, печально оглядывая безлюдные ряды и подумывая свернуться пораньше.
Берта:	Внутрь влетает худая девушка лет 20, брюнетка с очень короткой стрижкой. Она судорожно захлопывает дверь и приваливается к ней, пытаясь восстанвить дыхание.
Хэнк:	Чем я могу помочь?
Берта:	Боже! Вы видели? Слизь! Она повсюду! Я видела, как комок слизи подполз к мужику, втянул его и ВСЁ!
Хэнк:	Я вас не понимаю.
Берта:	Слизь!! Вся улица в этих мерзких каплях! На главной ползает одна с автобус!
Хэнк:	Я стою, не в силах что-либо ответить.
Зой:	Она всё ещё держит двери?
Берта:	Да.
Зой:	Понял. Значит, снаружи подходит крупный парень в майке со «Звёздными войнами» и стучит кулаком в дверь. Я кричу: «Дамочка, дайте людям войти!»
Христофор:	Рядом с ним молодой парень. Он постоянно оглядывается и тоже хочет попасть внутрь. Он модно выбрит, винтажненько одет.
Берта:	Я впускаю вас, но потом сразу же захлопываю дверь обратно. Её можно запереть?
Зой:	Заприте поскорее! Не пускайте сюда слизь!
	(Берта понимает, что этм предложением она обратилась к пункту «Шаг за шагом». Она берёт карточку и пишет «Запереть дверь», затем кладёт туда жетон.)
Христофор:	А вы как бы думаете, что дверь их остановит? Это же слизь, она просто протечёт снизу.
	(Христофор пишет на своей карточке «Слизь протечёт под дверь.»)
Зой:	Ну так подоткните чем-ниудь. Полтенцем каким-нибудь.
	(Хэнк решает, что полотенца в книжных магазинах — редкость, так что речь идёт о Важной Штуке. Он бросает кубик, чтобы проверить, насколько она доступна. К счастью, он вспомнил про полотенце в своих «8 вещах», так что использует первую таблицу. Выпадает 5. Хэнк записывает «Полотенце» на карточке и размещает её «На полках».)
Хэнк:	Я открываю шкафчик под кассой и достаю полотенце. Затем вытаскиваю из кармана ключи и запираю дверь.
Христофор:	Думаю, полотенце должно помочь.
	(Христофор вычёркивает запись «Слизь протечёт под дверь» и кладёт жетон на карточку «Запереть дверь».)
	(Хэнк бросает кубик на «Полезное дело». Выпадает 3, но благодаря двум жетонам на карточке сумма равна 5.)
Хэнк:	Замок исправно щёлкает. Я подтыкаю полотенце и крепко загоняю его пинками под дверь.
	(Христофор считает, что раз у персонажей всё схвачено, время применить пункт «Это всё прекрасно, но…»)

Христофон: Эй, вы слышите? Там какое-то бульканье… Что за той дверью, подсобка?

Хэнк: Да, там нерасставленный товар.

Зой: Так иди и проверь! Не хватало, чтобы сюда заполза слизь!

(Зой применяет пункт «Шаг за шагом»: он записывает на карточке «Проверить подсобку» и кладёт туда жетон.)

Хэнк: Вот дерьмо. Пойду гляну.

(Хэнк бросает кубик на «Полезное дело». Выпадает 1. Даже учитывая +1 от жетона, получается 2 — результат «Не сработало».)

Хэнк: Эта слизь, как вы говорите… такая, похожая на подтаявшее фиолетовое желе, да? В таком случае одна из них как раз завалилась к нам через окно!

Зой: Ну так выкинь её оттуда!

(Спустя секунду Зой понимает, что применил пункт «Шаг за шагом». Он записывает на карточке «Турнуть слизь обратно» и кладёт туда жетон.)

Христофор: До-о, так себе и представил: подошёл к слизи, аккуратно её поднял и вышвырнул…

(Христофор записывает на своей карточке «Слизь жжётся», а затем «Слизь жидкая».)

Берта: А если её заморозить?

(Берта применяет «Шаг за шагом»: пишет на карточке «заморозить слизь» и кладёт туда жетон.)

Христофор: И в этом нам поможет непременный атрибут всякого книжного — промышленный холодильник.

(Христофор, в очередной раз применив «Щаз», пишет на своей карточке «Нет холодильника.»)

Зой: Газовый огнетушитель! Они охлаждают газом!

(Хэнк считает, что газовый огнетушитель — Важная Штука. Он бросает кубик, чтобы проверить доступность. Увы, Хэнк не вспомнил об огнетушителях среди «8 вещей», так что придётся смотреть во вторую таблицу. Выпало 5: он точно знает, где огнетушитель, но это не в здесь. Хэнк записывает на карточке «огнетушитель» и размещает его «На складе».)

Хэнк: Бли-ин! Я отправил его на перезарядку, но забыл в машине! Он в багажнике на парковке.

Зой: Не беда, принеси.

Хэнк: Ну уж нет. Сами сказали, что там полно слизи. Лучше я останусь с единственной тварью здесь, чем меня окружат там!

Берта: Забей, я пойду. Дай ключи.

Хэнк: Держи.

Берта: Я вытаскиваю из-под двери бесполезное полотенце, отпираю и выхожу.

Хэнк: На парковке стоит синий Монте-Карло 1983 года выпуска.

Берта: Бегу к нему и отпираю багажник.

Христофор: Там повсюду слизь. Думаю, это считается за опасность.

Берта: Согласна.

(Берта бросает кубик, чтобы избежать опасности. Выпадает 3: «Вы чудом избежали смерти, но рано расслабляться!». Также она занимается полезным делом, так что бросает кубик и на это. Выпадает 5: сработало.)

Берта: Значит, так: вы с ужасом наблюдаете, как я копаюсь в замке, а со спины ко мне почти подобралась нахальная слизь.

(Берта опять бросает кубик, чтобы избежать опасности. Выпадает 6: «Немного смекалки — и вы в безопасности». Также она занимается полезным делом, поэтому бросает кубик и на это. Выпадает 3. Поскольку она сейчас одна, то это означает успех.)

Берта:	С трудом подняв тяжёлый огнетушитель, я наконец замечаю слизь. Через витрину до вас доносится отборный мат, но я всё же не забываю включить газ и обдать слизь охлаждающей струёй, попутно отступая. Убедившись, что слизь перестала меня преследовать, я кидаюсь к дверям. Вы впускаете меня и запираетесь следом.
Зой:	Я возвращаю на место полотенце.
	(Хэнк передаёт Берте карточку огнетушителя.)
Зой:	Отлично! Теперь ты сможешь прогнать слизь из подсобки!
Берта:	Мне что теперь, всё за всех делать? Сам и прогони. Я пихаю ему огнетушитель.
	(Берта передаёт Зою карточку огнетушителя.)
	(Зой смотрит на карточку, и в его голове рождается план — «А что если я…». Он записывает на новой карточке «Убежать, отстреливаясь огнетушителем от слизи» и кладёт туда жетон.)
Зой:	Глядя на огнетушитель, я вдруг понимаю, что это мой спасительный билет.
Христофор:	Заметив твоё мечтательное выражение, я предупреждаю, что если ты хочешь сбежать с огнетушителем, то сначала придётся пройти сквозь нас троих!
Зой:	Этого-то я и не учёл.
Христофор:	А ведь верно.
	(Христофор записывает на своей карточке «Придётся пройти сквозь нас».)
Зой:	Эх, дилемма… Ну да ладно, назвался подонком, буду им до конца. Я обдаю вас газом и кидаюсь к двери!
	(Христофор недовольно вычёркивает «Придётся пройти сквозь нас» и кладёт жетон на план Зоя.)
Христофор:	Но даже если так, попытаться справиться со всеми нами — опасно.
Берта:	Точно.
Зой:	Почему бы и нет.
	(Зой бросает кубик, чтобы избежать опасности. Выпадает 6: «Немного смекалки — и вы в безопасности». Также он делает полезное для себя дело и бросает кубик на это. Выпадает 3. Обычно это был бы провал, поскольку он в кадре не один, однако в сумме с двумя жетонами получается 5 — успех.)
Зой:	Я сумел застать вас врасплох. Прежде чем вы успели сообразить, я уже снаружи. Один из вас попытался схватить меня за майку, но не смог удержать, и вот я пересекаю стоянку, сжимая заветный огнетушитель. Ура, я спасся!
Хэнк:	А мы ещё в четырёх стенах со слизью.
Христофор:	Так каков план?
Хэнк:	Не знаю, я очень надеялся на огнетушитель.
Христофор:	А у тебя не завалялся ещё?
Хэнк:	Знаешь ли, я бы так и сказал.
	(Берта посчитала, что это сойдёт за бессмысленное чесание языками, и применяет «Тсс, вы слышали?»)
Берта:	Хорош бодаться! Вы что, не слышали грохота в подсобке? Эта слизь что-то задумала!
	(И игра продолжается…)